

컴퓨터게임중독 예방 사이트의 현황 분석

정아란*, 이정기**, 이 준**
*공주대학교 유아교육과
**조선대학교 컴퓨터공학과
e-mail:1004@dsu.ac.kr

The Status Analysis of Computer Game Addiction Prevention Site

A-Ran Chung*, Jeong-Gi Lee**, Joon Lee**

*Dept of Early Childhood Education, Kongju National University

**Dept of Computer Engineering, Chosun University

요 약

인터넷 보급률이 증가 하면서 순기능에 이어 역기능이 보이기 시작하였다. 그중 우리나라 모든 부모들에게 경종을 울리는 것이 청소년의 게임중독일 것이다. 인터넷은 정보사회를 앞서 나가기 위한 최첨단 기술이자 무기로만 여겨왔던 컴퓨터와 인터넷이 자녀 교육에 도움이 되는 중요한 교구라고 믿던 부모는 시간이나 때우고 게임이나 하는 심지어 밤을 새우는 인터넷의 문제의 심각성을 깨달았기 때문에 무지에서 무조건적으로 게임은 안된다는 결론을 내리면서 청소년들은 어디에도 도움을 청할 곳이 없어 방황하게 되는 것이다. 본 논문에서는 국내외 게임중독 예방 사이트 운영 실태를 파악하고 유료 상담을 받기 어려운 청소년이 쉽게 게임중독에 예방 및 무료 상담할 수 있는 사이트를 분석 후 대응 방안을 제시하고자 한다.

1. 서론

정보화 사회로의 진전이 가속화 되면서 정치, 경제, 사회, 교육 문화면에서부터 사회 구성원의 사고 방식과 생활양식에 이르기까지 일대변혁이 일어나고 있다[1][2]. 이러한 시대적 흐름에 부응하여 2000년부터 우리나라 유치원 교육과정에서는 “21세기의 세계화 · 정보화 사회를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인의 육성“을 기본 방향으로 제시하고 정보능력에 함양교육에 중점을 두고 있다. 그러므로 지금보다는 더 발달된 첨단 정보사회를 살아갈 유아들에게 효과적인 컴퓨터교육을 실시하는 것은 당연하고 시급한 일이며 이를 위한 가장 최상의 매체는 인터넷이라 할 수 있다. 그러나 컴퓨터 공부에 도움이 되거나, 정보화 시대에 뒤떨어지면 안 될 것 같아 컴퓨터를 장만하고 인터넷 사용을 방관하고 있는 사이 인지 능력이 부족한 청소년은 인터넷 중독에 노출되어 사회적 이슈가 되고 있다. 문제는 부모 및 일선 학교와 교육당국은 학생들의 신중 중독 증세에 특별한 조치를 취하지 못한 채 해결책을 찾지 못하고

있는 실정이다. 본 논문에서는 국내외 게임중독 예방 사이트 현황 조사와 청소년이용자들이 유해 인터넷 사이트로부터 보호 할 수 있도록 운영되고 있는 지에 대해 파악하고 국내외 청소년 게임중독 및 예방 사이트 분석 후 대응방안을 제시하고자 한다.

2. 국내외 컴퓨터 게임중독의 현황

‘아무 생각 없이 인터넷을 하는 경향’은 인터넷 게임을 하는 이유에 대한 응답에서도 잘 나타난다. 전체 응답자의 38.7%가 ‘그냥 심심해서’ 게임을 한다고 응답했는데, 이 응답은 ‘게임 자체가 재미있어서’라는 응답보다 많은 수를 차지했다. 그리고 연령대 별로 큰 차이 없이 평균 약 7% 정도의 응답자들은 현실로부터 도피하기 위해서 게임을 한다고 응답했다. 그러나 실제로 많은 사용자들은 자신이 인터넷 게임을 하지 않는다고 응답했음을 고려할 때, 이러한 응답은 실제 인터넷 게임의 참여목적은 반영한다기보다는, 인터넷 게임에 대한 각 연령층의 고정관념을 반영하는 것일 수 있다[2][5][7].

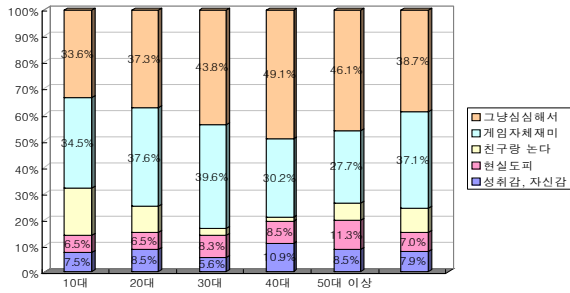


그림 1 인터넷 게임을 하는 이유

10대 청소년의 경우는 중독부정자들이 중독자 각자에 비해 게임을 더 많이 하고 웹서핑은 적게 하는 것으로 나타났다. 이는 준거집단의 차이에서 기인하는 것으로 보인다. 즉, 청소년들에게 있어 컴퓨터와 인터넷 사용의 주된 목적은 게임이라는 점에서 이러한 결과를 이해할 수 있다. 다시 말해, 게임에만 집중하는 청소년들은 마치 정보검색에만 집중하는 성인들처럼 자기가 컴퓨터와 인터넷에 대해 뚜렷한 목적의식을 가지고 절제하면서 사용하고 있다고 생각하고 있는 것으로 나타났다[3][4].

국내외 인터넷 사이트 이용시간 분석 하면 국내외 주중평균 인터넷 사이트 이용시간이 10시간 이상임을 표 1에서 볼 수 있다. 인터넷 이용목적으로는 이메일/채팅 등의 커뮤니케이션과 정보검색 획득이 각각 98%로 가장 많았으며 국외도 국내와 비등한 틀리뿐 이용목적 순위는 비슷하였다[2][3]. 다음으로 쇼핑, 게임이 74% 순이었으며 국외는 이메일/채팅 다음이 업무 순으로 국내와는 표 2와 같이 차별이 있음을 알 수 있다.

표 1 국내외 인터넷 사이트 이용시간

	사례수	1시간 미만	1-2시간 미만	2-3시간 미만	4-10시간 미만	10시간 이상	평균 (시간)
영미권	360	1.4%	3.3%	4.4%	29.7%	56.7%	19.64
아시아권	333	4.2%	7.2%	9.9%	25.2%	53.5%	17.36
중국	80	2.5%	2.5%	6.3%	25.0%	63.8%	20.83
일본	61	0.0%	6.6%	11.5%	47.5%	34.4%	13.18
유럽권	205	3.4%	3.4%	8.3%	31.7%	53.2%	16.91
국외 20대	468	2.4%	4.5%	7.7%	27.8%	57.7%	17.11
국내 20대	500	1.0%	1.4%	4.6%	18.9%	74.1%	18.3

표 2 국내외 인터넷 사이트 접속 이용 목적

	사례수	정보 검색	이메일/채팅	쇼핑	게임	업무	주식	온라인 학습	tv/영화	기타
영미권	360	75.6%	90.3%	13.9%	15.0%	36.9%	6.4%	16.4%	5.0%	0.0%
아시아권	333	82.9%	85.6%	6.3%	16.5%	28.5%	1.2%	12.3%	6.9%	1.5%
중국	80	88.8%	75.0%	7.5%	23.8%	25.0%	1.3%	13.8%	8.8%	2.5%
일본	61	75.4%	93.4%	13.1%	13.1%	32.8%	0.0%	1.6%	11.5%	0.0%
유럽권	205	84.9%	89.8%	5.9%	8.3%	43.9%	4.4%	5.4%	10.7%	1.0%
국외 20대	468	79.5%	90.4%	6.8%	17.9%	26.1%	2.6%	14.1%	7.3%	0.0%
국내 20대	500	98.0%	98.4%	74.9%	74.4%	31.5%	55.2%	34.5%	22.5%	3.4%

3. 연구결과 및 해석

3.1 컴퓨터게임 중독 예방 사이트의 현황

컴퓨터게임중독 예방 사이트의 운영자 및 운영기관의 현황을 조사한 결과의 표 3을 살펴보면 상담을 해주는 신경정신과병원이 가장 많았고, 상담소, 치료센터/클리닉 등에서 많이 운영하고 있었다. 정부 차원에서 운영하는 게임중독 예방 사이트 전문기관은 한 곳이었으며 지역별 상담기관은 40곳이나 사이트 운영하고 있는곳은 27곳이었다. 오프라인에서 청소년위원회와 대한청소년정신의학회 함께 의료서비스를 제공하기위해 12개의 병원을 협력 병원으로 지정하여, 청소년 게임중독 치료 의뢰자에 대한 초기 무료 중독 스크리닝을 제공하였다. 초기 무료 상담 및 현 중독 상태를 진단해 주고 중독 상담 치료 실시하기로 합의된 곳 12개 병원 모두 수도권에 있었다. 국외의 경우 운영주체를 나누기 힘든 상태로 학문적, 상업용 위주로 하는 사이트 50곳을 분석하였으나 온라인상에서 상담을 해주는 국내와 반대로 온라인 사이트에서는 E-mail 상담, 자가진단 프로그램 이외 모든 상담은 오프라인 즉, 전화상담, 책, CD, 전문가상담을 권유하고 있었다. 국내처럼 자유게시판이나, 비밀 게시판 운영하여 무료로 간단한 상담 후 심각성이 보이면 유료나 무료 오프라인 상담하는 방식과는 대조적이었다.

표 3 컴퓨터게임 중독 예방사이트 운영주체

운영주체	국내사이트(개수) 비율
치료센터/클리닉	10(13.8%)
정부산하/공공기관 상담기관	27(37.5%)
신경정신과병원	5(6.9%)
컴퓨터 하드웨어/소프트웨어	4(5.5%)
싸이월드/블로그	2(2.7%)
대학교	1(1.4%)
개인	20(27.7%)
기타	3(4.1%)
총	72

운영자 및 운영기관 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 곳은 상업용 치료센터 및 클리닉사이트는 '김봉수 클리닉', '나우 정신건강클리닉'등으로 유아 및 청소년을 치료 대상으로 중독현상, 자가진단, 중독징후 등 게임중독 예방하는데 도움이 될 만한 자료와 상담을 해주고 있다. 또한 각 사이트 특성에 아이들과 함께하는 시간이 적은 맞벌이 부부에게 유용한 컴퓨터 프로그램을 이용해 실시간으로 모니터 화면 내용을 문자로 보내주며 컴퓨터를 부모가 사용 제안 할 수 있도록 하는 프로그램을 유·무료 배포하는 곳도 있다.

3.2 운영관리 실태

게임중독 예방 사이트를 제공하는 사이트들은 다른 일반 사이트와는 달리 게임중독의심, 잠재적인 게임 중독이나, 고위험 중독된 사람으로 상담하는 곳이 많기 때문에 개인의 비밀보장에 대한 정책이 분명히 제시되었는지 고려해야 한다. 상담게시판유형은 자유게시판 상담과 비밀게시판 상담으로 나누어운영하였다. 자유게시판은 회원가입을 기피하는 이용자를 위해 간단한 상담을 할 수 있도록 하였고 비밀상담게시판은 회원가입 하도록 하였다[6][9]. 표 4와 같이 사이트 80%이상이 비회원제로 운영됨을 알수 있으며, 이는 사이트에 자신 정보 누출을 꺼려하는 사용자에 대한 배려였다. 자유게시판 상담에 글 게재시 다른 이용자에 의해 삭제되지 않도록 비밀번호를 입력하게 하였고, 비밀상담 게시판 유형은 회원제 방식으로 운영되고 있었다. 사이트를 운영자 및 운영기관별로 살펴보면 상업적인 치료 클리닉 사이트가 7, 상담기관 5곳, 신경정신과 병원 3곳 등이 회원제 운영이었으며, 의심이 많고 사춘기인 청소년의 사이트 이용률을 높이기 위한 방안으로 정부산하/공공기관 상담기관은 90%이상이 비회원제 운영하였다. 자가 진단 후 오프라인 상담을 위주로 하는 국외 사이트는 비회원제 이었다 [8][10].

회원제 방식으로 운영하는 곳은 모든 곳이 개인정보를 요구 하고 있었다. 회원가입 약관중 회원의 개인정보를 본인의 승낙 없이 제3자에게 누설하거나 배포하지 않는다고 명시되어있으나 아직까지 사이트 운영자를 보호를 위한 약관에 더 비중을 주고 있으며 개인의 실수 즉, 게시판 상담 신청시 이름, 이메일 주소 등에 책임을 지지 않는다고 회원약관에만 기재되어있을뿐 상담신청이나 게시물 기재시에 안내해 주는 곳은 30%뿐이었다.

표 4 운영기관에 따른 회원요구 분류

운영주체	회원제로 운영	비회원제로 운영
치료센터/클리닉	7(36.8%)	3(5.6%)
정부산하/공공기관 상담기관	5(26.3%)	22(41.5%)
신경정신과병원	3(15.7%)	2(3.7%)
컴퓨터 하드웨어/소프트웨어	0(0%)	4(7.5%)
싸이월드/블로그	0(0%)	2(3.7%)
대학교	0(0%)	1(1.8%)
개인	3(15.7%)	17(32.0%)
기타	1(5.26%)	2(3.7%)
합계	19	53

3.3 컴퓨터게임중독 예방사이트의 운영현황

1)상담 유형

상담유형은 사이트 이용자 간의 정보를 제공하는 유형(혼합형)과 전문가(단독형)가 사이트에 직접 참

여하는 유형으로 나눌 수 있다. 단독형은 한 사이트 안에 한 가지 유형의 상담방식이 있는 것으로 비전문가 대 비전문가, 비전문가 대 전문가, 전문가 단독 등 세 가지 유형으로 구분된다. 혼합형은 한 사이트 안에 비전문가 대 전문가의 상담실과 전문가 단독으로 상담하는 상담실이 같이 있거나, 비전문가 대 전문가의 상담에 비전문가들이 리플(의견)을 추가할 수 있는 경우를 말한다[3][5]. 상담 유형별로 게임중독 예방 사이트를 조사한 결과는 표 5와 같다. 전체 사이트 중 사용자간의 의견 수렴을 할 수 있도록 하는 자유 게시판식의 비전문가 대 비전문가로 행해지는 경우는 12.5%였으며, 사용자가 게시판이나, E-mail, 전화 등으로 질의하면 전문가가 답변해주는 비전문가대 전문가의 형식으로 상담이 이루어지는 경우가 가장 많은 58.3%를 차지하였다. 또한, 전문가 단독으로 상담을 하는 경우가 6.9%, 토론식으로 이루어지는 혼합형의 경우는 2.7%였으며 전문가가 개입된 것을 모두 전체의 이용자 간의 정보를 제공하는 유형은 다시 54%가 된다. 즉, 상담형 게시판을 운영하는 컴퓨터 게임중독 예방사이트는 대부분 전문가들에게 상담을 요청하고 전문가가 답변해 주는 식의 상담이 이루어지고 있다

표 5 질문자 와 상담자 답변에 따른 상담 유형

상담자의 전문성	국내 개수
비전문가 대 비전문가	9(12.5%)
비전문가 대 전문가	42(58.3%)
전문가 단독	5(6.9%)
비전문가 대 전문가 & 전문가	5(6.9%)
비전문가 대 전문가 +비전문가	2(2.7%)
비전문가 단독	9(12.5)

2) 상담 요청에 대한 답변시기의 신속성

모든 상담이 그러하듯 고민과 문제점에 직면하여 도움을 요청하게 되는 경우 신속한 답변을 해 주는 곳을 선호할 것이다[2][4]. 온라인 상담을 요청하는 가장 큰 이유이기도 할 것이다. 상담자에게 질문을 했을 때 빠른 시일 안에 답변을 해주어서 적절한 시기에 도움을 받을 수 있도록 하는 것이 중요할 것이다. 연구대상 사이트 중에서 상담신청을 이메일로 받아서 답변해주거나 비밀상담을 하는 방식 또는 전문가가 단독으로 질문과 답변을 제시하는 경우에도 질문과 답변의 시기를 알 수 없었기 때문에 공개적으로 제시하는 사이트를 대상으로 질문에 대한 답변 시기를 조사하였다. 사이트별 분포를 조사한 표 6에 의하면 72개 사이트 중 23개로 질문당일 답변이 이루어지는 상담이 가장 많이 이루어짐을 알 수 있다.

그 다음으로는 질문한 일주일 이내로 상담이 이루어진 경우가 18건으로 많았고 3일 이내에 상담이 이루어진 경우도 11건으로 질문당일과 3일 이내 포함하여 일주일 이내에 상담이 이루어지는 경우가 모두 80%로 비교적 상담이 잘 이루어지고 있는 사이트들이 많았다.

표 6 질문에 대한 답변시기

질문에 대한 답변 시기	국내(개수)
질문당일	23(31.9%)
3일 이내	11(15.2%)
일주일 이내	18(25%)
이주일 이내	5(6.9%)
1달 이내	3(4.1%)
답변 없음	12(16.6%)
합계	72

3) 치료/클리닉에 대한 성과

자녀의 미래를 위한 욕망으로 인해 세계 최고의 인터넷망과 컴퓨터 보급률을 보이고 있다. 컴퓨터를 생활환경 일부로 자연스럽게 받아들이면서 인터넷은 정보사회를 앞서 나가기 위한 최첨단 기술이자 무기로만 여겨왔지만 디지털 시대를 살아가는 현 상황에서 컴퓨터는 어느 곳에서나 접하는 존재이다. 컴퓨터와 인터넷이 자녀 교육에 도움이 되는 중요한 도구라고 믿던 부모는 차츰 이것이 시간이나 때우고 게임이나 하는 심지어 밤을 새우는 문제의 도구라 생각하기 시작하면서 컴퓨터와 인터넷에 대한 부모와 서로 다른 생각이 충돌하면서 갈등이 생기기 시작 하여 가출, 자살에 이르기 시작하였다. 어느 누구도 컴퓨터 게임중독 심각성을 일러 주지 않았고 사회적 이슈가 되면서 무지 속에서 서로간의 대화는 통하지 않았다.

2005년 한국정보문화 진흥원 역기능센터는 전국 40개 협력기관과 공조, 집계한 게임중독 상담이 2003년 2243건에서 2004년 8978건으로 4배정도 증가했다고 조사 결과 나왔다. 2005년 상반기 게임중독 상담은 6271건을 기록, 2005년 전체 게임중독 상담실적은 사상 처음 1만 건을 넘어설 전망이다.

이런 과정에 게임중독 치료 클리닉 사이트에서의 정보는 다른 중독과 마찬가지로 컴퓨터 게임 중독 역시 한번 빠져들면 벗어나기가 쉽지 않으므로 예방이 최선 이라는 교훈을 주고, 같은 처지에 있는 사람들과의 대화와 전문이의 상담을 받을 수 있도록 하여 상당한 성과를 이루고 있다.

4. 결론

다른 중독과 마찬가지로 인터넷 중독 역시 한번 빠

져들면 벗어나기가 쉽지 않으므로 예방이 최선이다. 그러기 위해서는 결국 세 가지 측면에서의 노력이 필요하다. 첫째는 인터넷 사용 습관을 잘 들여야 한다. 처음 컴퓨터를 배우고 웹 서핑을 시작할 때부터 인터넷 사용습관이 건전하다면, 파워 유저가 된 뒤에도 심지어는 직업상 하루 종일 컴퓨터를 끼고 사는 사람이 된 뒤에도 좀처럼 인터넷 중독에 빠지지 않는다. “세 살 버릇 여든까지 간다.”는 것은 사이버 세계에서도 통하는 속담이다. 두 번째는 인터넷 중독을 불러들이는 개인의 소인, 즉 주변의 환경, 가정 상황, 본인의 심리적 취약점 등등을 방치해서는 안 된다 세 번째는 인터넷 중독자나 그 가족의 연대와 상호 교류가 필요하다. 인터넷 중독자나 그 가족들이 회복을 위한 정보를 서로 교환하고, 격려와 지지를 나누며, 유해 인터넷 환경 등의 중독 유발 요인들에 대하여는 사회적으로 연대하여 대처할 필요가 있다.

국내 게임중독 치료 클리닉 사이트는 국가적인 차원에서 지원하고 있었으며 쉽사리 마음을 열지 않는 청소년에게 익명으로 상담하는 사이트는 편안한 보금자리로 발돋움 하고 있음을 분석할 수 있었다. 반면 국외 게임중독 치료 사이트는 문화적 차이 때문인지 국내처럼 무료상담이 아닌 모든 상담을 오프라인에서 상담하도록 권유하고 유료상담을 기본으로 하고 있었다.

참고문헌

- [1] Goldberg I(1996) : Internet addiction. Research@cm-hcsys.com Fri,5 Jul.
- [2] Clements, D. H(1987). Computers and young children: Areview of research. Young childrens, 43(1), 34-36.
- [3] Cates, W. M. (1992). Fifteen principles for designing more effective instructional hypermedia/multimedia products. Educational Technology, 32(12), 5-11.
- [4] Lewin, L.(1999). "Site reading" the world wide web. Educational Leadership, 56(5), 16-20
- [5] 김진숙,최수미,강진구(2000) : 청소년의 PC중독.한국청소년 상담원
- [6] 김현정(1996). 초등학교에서 인터넷 활용에 관한 연구 - 에듀넷 시범학교를 중심으로- 이화여자대학교 대학원
- [7] <http://www.netaddiction.com>
- [8] <http://psychcentral.com/netaddiction>
- [9] <http://members.aol.com/1ainmacn/addicts/index.htm>
- [10] <http://www.wwcap.or.kr/main.htm>